MAXI juegos 15

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9.º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

LOOM

Largo tiempo después del paso de la Segunda Sombra, cuando los dragones regían el crepúsculo y las estrellas eran brillantes y numerosas, llegó la edad de los Grandes Gremios...". Así reza el comienzo de la leyenda de LOOM, el fantástico mundo del tapiz en el que pasarás las más increíbles aventuras nunca imaginadas. El mundo ha caído en manos del mal, y sólo uno entre aquellos pertenecientes al gremio de los Tejedores será capaz de salvarlo. Entre todos los Tejedores tú, Bobbin Threadbare, has sido el elegido. ¡El destino del Universo está en tus manos!

Requisitos mínimos:

- memoria libre 512Kb.
- tarjeta CGA, EGA, VGA y MCGA.
- disco duro con 2,5Mb libres.
- MS-DOS versión 3.1 o superior.

Requisitos deseables:

- 386 con 1Mb de RAM.
- unos 5Mb libres en disco duro.
- ratón o joystick.
- tarjeta de sonido SoundBlaster.







LA LEYENDA DE LOOM

Lejos del mundo de los "Grandes Gremios" como los pastores, los cristaleros o los herreros, existe una isla rocosa, inaccesible, evitada por los marineros y temida por todos: la isla de Loom. En Loom habita el desconocido gremio de "Los Tejedores", una pequeña agrupación que controla desde tiempo inmemorial el arte de los telares. Tan increíble llegó a ser el dominio que estos hombres tenían sobre las telas que sus conocimientos



trascendieron más allá de lo físico, sus conocimientos les permitieron abandonar paños y sedas para tejer los finos tapices de la realidad mediante la luz y la música. Hoy en día, su poder es tal que algunos miembros del gremio son incluso capaces de hilar ciertos conjuros mediante los llamados patrones, grupos de cuatro notas musicales que combinadas pueden dar lugar a hechizos de curación, sueño, terror...

Durante miles de años los tejedores crearon pacientemente el tapiz de la realidad, pero un día un suceso extraño dañó el entretejido: el nacimiento no esperado de un joven llamado Bobbin a causa de alteraciones en ciertos hilos. Lady Cygna, la madre del joven y responsable del hecho fue severamente castigada pero el mal ya estaba hecho. Los años pasaron y Bobbin creció, siempre bajo el cuidado de Hetchel, la que había sido mentora de Lady Cygna. Marginado por los de su propio gremio, Bobbin aprendía las difíciles artes del telar de la mano de Hetchel... mientras tanto, el caos crecía y crecía en el tejido del tapiz, y nadie sabía como pararlo.

Aquel día era el decimoséptimo cumpleaños de Bobbin. Como todos los años, el chico fue al acantilado de la playa para poder ver al majestuoso cisne que cada año le visitaba en tan señalada ocasión. En este caso no le acompañaba Hetchel. Bobbin se sentó en el nudoso y seco árbol, y en unos pocos minutos se quedó dormido... y así comenzó para Bobbin la aventura más maravillosa en la que jamás se vería envuelto: LOOM.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Puedes jugar a Loom tanto desde disquete como en disco duro. Si escoges esta última opción, podrás instalar el juego en el disco con un sencillo proceso de instalación que copiará todos los ficheros en un directorio llamado LOOM. Para ejecutarlo pasa a la disquetera con A: (o B: según los casos) y teclea INSTALL C: (o la unidad de disco donde quieras instalar el juego). Para jugar cambia al directorio LOOM con CD C:\LOOM y escribe LOOM. Asegúrate, antes de instalar el juego, de que dispones del espacio necesario en el disco duro.

Es conveniente mantener una copia de seguridad de los discos originales. Para ello, puedes recurrir al comando DISKCOPY del sistema operativo.

LOOM LOOM LOOM LOOM LOOM



PREPARA LA AVENTURA

En el momento en que arranques Loom, el programa te pedirá que selecciones el nivel en el que vas a jugar. Como podrás ver, existen tres niveles distintos de destreza y se comentan a continuación:

En el modo Estándar, cada vez que pulses una nota se iluminará el segmento del bastón correspondiente. Un pentagrama en la parte inferior del bastón te ayudará a identificar el patrón que estés conjurando. Éste es el modo más aconsejable en caso de que estés familiarizado con juegos de este tipo.



Cuando te encuentres en el modo Práctica, cada vez que escuches una nota aparecerá una pequeña caja con la letra correspondiente. De esta forma, cada vez que se formule un conjuro sabrás qué combinación de letras le corresponde. Éste es el modo idóneo para los jugadores principiantes.

Por último, en el modo Experto podrás ver que tu bastón no se ilumina, a menos que seas tú quien lo haga sonar. Tampoco aparece el pentagrama debajo del bastón, con lo que tendrás que hacer sonar tus conjuros literalmente de oído. Para aquellos jugadores que se atrevan a jugar en este nivel habrá una bonita escena animada al final del juego.

Una vez hayas introducido el nivel de dificultad, tendrás que introducir el "tejido secreto" para comenzar el juego. Cada tejido tiene asociado un Gremio y un Hilo en particular, que viene determinado por cuatro notas musicales distintas; selecciona las cuatro notas para el comienzo del juego según la tabla de claves de acceso.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Para instalar el juego inserta el disquete y teclea INSTALL y la unidad de disco en la que deseas hacer la instalación (por ejemplo C:). Cuando termine el proceso de instalación podrás jugar a Loom. No olvides cargar antes tu controlador de ratón si dispones de él y quieres usarlo en el juego (es muy recomendable).

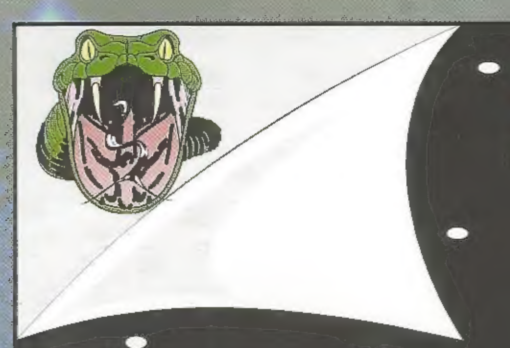
Loom carga una serie de ajustes por defecto para tu juego. Si de todas formas deseas modificarlos, puedes escribir LOOM seguido de la letra correspondiente a tu preferencia. Ten en cuenta que debes separar los parámetros con un espacio. Las opciones de las que dispones son las siguientes:

- a.- AdLib. Música sintetizada o sonidos CMS/SoundBlaster
- g.- Sonidos CMS/SoundBlaster
- ts.- Sonidos Tandy
- i.- Sonidos normales
- m.- Modo gráficos MCGA
- v.- Modo gráficos VGA
- c.- Modo gráficos CGA
- e.- Modo gráficos EGA
- t.- Modo gráficos Tandy de 16 colores.







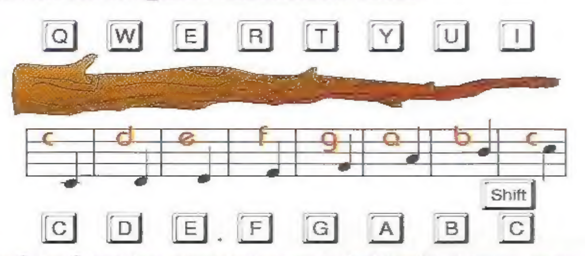


El movimiento de Bobbin



Loom es una aventura preparada para que puedas hacer la mayor parte de las cosas sin demasiadas complicaciones. Si no dispones de ratón puedes mover a Bobbin con los cursores. Para señalar objetos sólo necesitas posarte con la flecha indicadora encima del objeto deseado y pulsar INTRO. Si usas joystick o el ratón, cualquiera de los botones se corresponde con la tecla de selección. En el caso de que desees examinar algún objeto, tendrás que pulsar dos veces consecutivas.

El manejo del bastón es sencillo si dispones de ratón. Al igual que en el caso de los objetos, sólo tienes que colocarte encima de la nota correspondiente y pulsar el botón. Un brillo en el bastón te indicará qué nota has pulsado. Si no dispones ni de ratón ni de joystick, puedes pulsar la nota con la siguiente combinación de teclas:



Además de éstas, hay otras teclas que te facilitarán el juego, como son las siguientes:

Tecla	Función
F5	Salvar o cargar un juego (sólo cuando el cursor está visible)
ESC	Pasar una escena rápidamente
Barra espaciadora	Parar el juego
F8	Volver a empezar una partida
F6	Control de sonido
Velocidad en la linea de mensajes.-	
>	Rápido
<	Lento
ALT i	Reposición instantánea de pantalla
ALT m	Activar ratón
ALT j	Activar joystick
ALT x ó CTRL c	Salir del juego
CTRL v	Número de versión

Con la opción F5 aparecerá una pantalla con tres opciones:
SAVE: Colocándote encima y pulsando INTRO podrás salvar tu juego en el instante en que te encuentres. Colócate con el cursor en la línea en la que desees grabar, escribe el nombre correspondiente a esta situación y pulsa INTRO.
LOAD: Sirve para cargar una situación almacenada previamente. Igual que en el caso de la opción de Save, colócate encima y pulsa selección para realizar la carga. Tras esto, sitúate con la flecha indicadora en el renglón que contenga la situación y pulsa INTRO de nuevo; automáticamente te encontrarás en el momento en que el juego fue salvado.
PLAY: Con esta opción, podrás volver a la situación en la que te encontrabas antes de pulsar F5. (NO olvides que cuando cargas una situación grabada anteriormente, pierdes aquella en la que estabas jugando antes).

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Después de seleccionar el nivel del juego aparece una pantalla en la que hay que introducir el "Tejido Secreto" correspondiente a un Hilo y a un Gremio.

Te facilitamos una reproducción de un antiguo legajo en el que encontarás esa información. Basta con que busques el símbolo del Gremio y del Hilo en cuestión, el punto en que se cruzan ambos elementos señala el "Tejido Secreto" que debes usar.

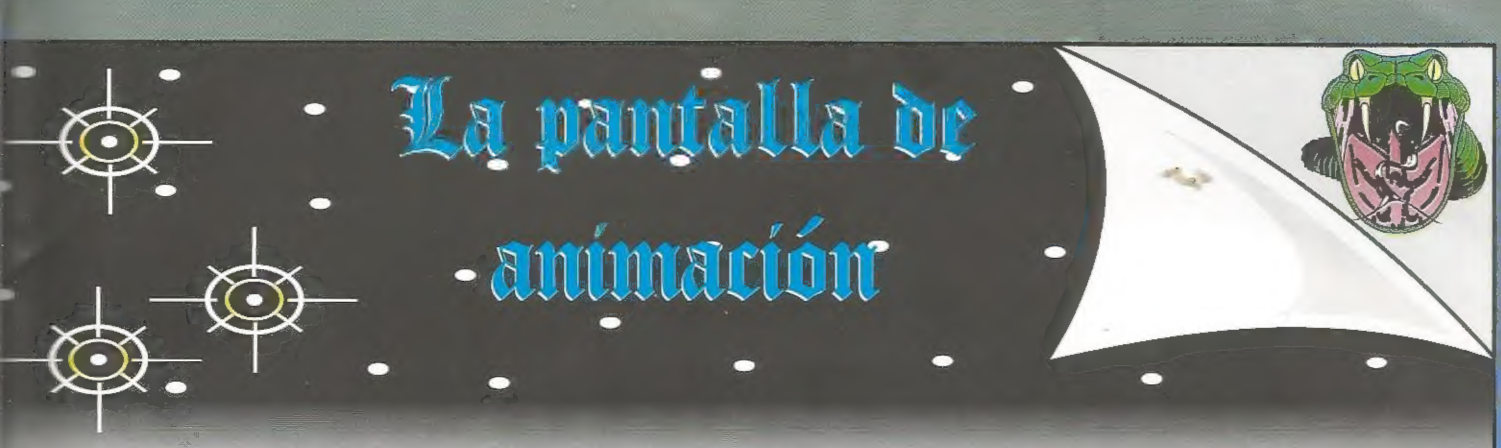
Una vez que tengas el "Tejido Secreto" usa el cursor para activar los iconos correspondientes en la pantalla (respeta el orden).











La pantalla de animación

En Loom existen ciertos tipos de situaciones a lo largo de la aventura que se conocen como "escenas". Durante ellas, tu personaje no podrá ser controlado. Seguramente durante estas escenas se producirá una conversación entre otros personajes con primeros planos de los mismos; incluso es probable que en esas conversaciones intervengas tú mismo. El juego comienza con una de ellas, cuando la ninfa despierta a Bobbin en el acantilado. Permanece especialmente atento en estas ocasiones, porque en ellas escucharás pistas de vital importancia para el desarrollo del juego.



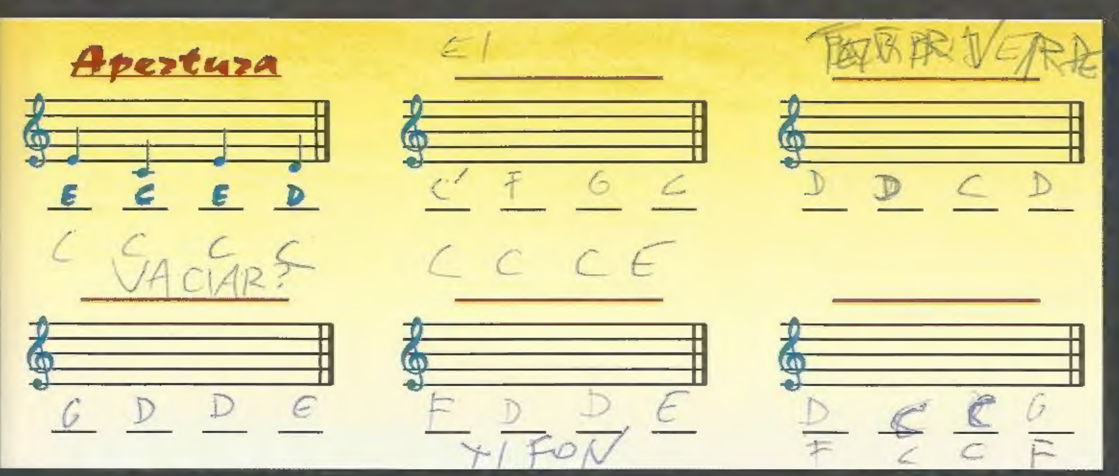
La **ventana de animación**, situada en la parte superior es la mayor. Toda la acción se produce en este escenario, donde verás a Bobbin desde el punto de vista de una cámara exterior. Para desplazar a Bobbin a cualquier parte de la pantalla (siempre que ésta sea accesible) coloca la flecha en el sitio deseado y pulsa el botón de selección.



Una vez aparezca el cursor, tu personaje vuelve de nuevo a ser controlable. Ahora, puedes ver la pantalla dividida en dos partes:

En la parte inferior de la pantalla se encuentra el **bastón de tejedor**, que no aparecerá mientras no se encuentre en poder de Bobbin. Si estás en el nivel estándar, un pentagrama aparecerá en la parte inferior indicando las notas que vas marcando cada vez que realices un conjuro. También en la parte inferior de la pantalla, en la zona de la derecha, existe una caja de iconos que aparecerá cada vez que un objeto sea señalado. Cuando debajo del icono aparece el nombre del objeto éste se encuentra activado y cualquier conjuro que formules ejercerá su efecto sobre él. Para deseleccionar el objeto que aparece en la caja basta con que pulses la tecla ESC.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D



En Loom es fundamental el buen uso de los hechizos. No conseguirás ningún resultado positivo si no sabes tejer bien un hechizo.

Cuando descubras un nuevo patrón melódico deberás aprendértelo para poder utilizarlo en el lugar y el momento idóneos.

Si hay algún hechizo especialmente complejo o que no consigas recordar, será bueno que lo apuntes. A modo de ejemplo ya está anotado el hechizo de "Apertura".

Lo mejor será que utilices un lápiz para tomar nota de los patrones melódicos que encuentres.

Comienza la búsqueda

Cuando despiertas encuentras algo muy brillante que se mueve a tu alrededor, parece una ninfa, pero es la más luminosa que has visto nunca. El hada te indica que vayas al lugar donde se encuentran los ancianos, por lo que te diriges hacia el camino de la playa. El cielo está especialmente bonito, así que le echas un último vistazo antes de bajar.

Cuando entras en la gran sala miras la última parte del tapiz, parece descosida, como si estubiera deshaciéndose lentamente; caminas un poco más hacia delante y escuchas la conversación entre Hetchel y los ancianos.

Con total asombro contemplas la escena que se desarrolla ante tus ojos. Cuando los ancianos se han transformado en cisnes recoges el bastón que dejó caer Atropos al huir, sintiendo el poder que emana de ese extraño cayado. Reparas en el huevo en el que han transformado a Hetchel, y recuerdas que aunque eres todabía un principiante, conoces un conjuro de apertura, "Abrir". Miras al Loom pa-



ra comprobar una vez más el conjuro (no olbides apuntarlo, lo necesitarás más tarde), lanzas tu hechizo y ves un joben cisne que sale del huevo. ¡Has hecho volber a Hetchel!.

Hablas con ella y descubres parte de tu historia; en la situación actual, lo único que puedes hacer (de momento) es buscar al grupo de cisnes y unirte a ellos.



Quizá necesites un par de cosas más para comenzar tu abentura, por lo que entras en otra de las salas. Allí encuentras una olla con un tinte especial y un frasco. Cuando te acercas al frasco, éste se cae, derramando su contenido y haciendo sonar un conjuro, el conjuro "Vaciar".

Después te acercas a la olla, y cuando ves el tinte escuchas un nuevo grupo de no-



tas, parece ser el conjuro "Teñir de verde"... pero el verde no es uno de tus colores faboritos. Algunos de tus conjuros pueden ser formulados al revés, así que es posible que éste mismo, formulado a la inversa, pueda servir para "Desteñir".

Satisfecho de tus nuevos poderes, te diriges hacia la última tienda que te resta; pero rápidamente te desanimas: esta sala está envuelta en una oscuridad total, quizá en otro sitio encuentres un conjuro que te sea útil aquí. Te diriges al cementerio que hay entre los bosques, e intentas mirar las lápidas. Una de ellas está ocupada por una lechuza, así que no puedes leer lo que hay escrito en ella. Quizá entre los espinos de la izquierda encuentres algo que te sirva para espantarla.

Tras ver cómo la lechuza vuela, observas lo que hay escrito en la lápida: "El día en que se abra el cielo"... ¿Será una pista para salir de la isla?



De vuelta al bosque, reparas en los agujeros que hay en los árboles. Los agujeros están ocupados por lechuzas, y las lechuzas pueden ver por la noche, así que piensas que quizá aquí puedas obtener algún hechizo para "Ver en la oscuridad". Ahora ya puedes ver en la sala oscura, donde mirando, mirando, encuentras un nuevo conjuro. Impaciente por usarlo, lo aplicas sobre aquello que tienes más cerca. ¡Los resultados son impresionantes! Es posible que este hechizo te sea útil en el futuro.

Ya tienes un buen repertorio para abandonar la isla de Loom... ahora, sólo tienes que saber cómo salir de ella. De repente, recuerdas la inscripción en la lápida. Puede que uno de tus conjuros te sea útil, así que vuelves al acantilado, miras al cielo y lanzas el hechizo que te enseñó Hetchel.

Impaciente, andas hacia el pequeño puerto lleno de gabiotas, donde aprobechas para practicar alguna de tus recientemente adquiridas habilidades. Subes al tronco



caído del acantilado y te dispones a abandonar tu amada isla. ¡La abentura ha comenzado!.

LA CIUDAD DE CRYSTALGARD

Pensabas que iba a ser un viaje tranquilo? ¡Estabas muy equivocado! Ahí delante encuentras un enorme tifón impidiéndote el paso. Observándolo oirás un nuevo conjuro, este sirve para "Liar... pero recuerda: Un conjuro formulado al revés puede servir justo para lo contrario para lo que fue creado.



Cuando superas la tromba de agua, llegas a una desconocida costa, así que te pones a caminar en dirección al bosque. ¡Por cierto, acabas de ascender un nivel en tus poderes mágicos!

Cuando alcanzas la encrucijada de caminos, aparecen ante ti como por encanto unos pastores, haciendo sonar un nuevo patrón musical. Este conjuro parece provocar la "Invisibilidad", por lo que lo apuntas cuidadosamente. Parece que son



mucho más poderosos que tú, así que por ahí no podrás pasar a no ser que tengas más experiencia. ¿Quién será esa Fleece de la que hablan?

Tomas por tanto el camino de la izquierda. Caminando por el estrecho paso de la montaña encuentras una curiosa ciudad: parece estar hecha de cristal. Animado, decides dar una vuelta, comenzando por esa construcción en forma de cúpula de la zona más al este de la ciudad. Allí, encuentras un extraño personaje, llamado Goodmold. Mantienes con él una conversación muy interesante.

Siguiendo con tu pequeña visita a la ciudad, llegas a la entrada principal. Allí encuentras de nuevo a Goodmold discutiendo con un nuevo personaje, quizá su charla te dé información que necesites. De repente, miras más atentamente: ¡Justo



delante tuyo hay un orbe de los cristaleros! Los orbes son esferas que predicen el futuro; es vital que consigas ver uno, pues puede que contenga información sobre la ruta que tomaron los cisnes.

Tocando la campana, cruzas hacia la sala que te separa del orbe, pero la habitación no está vacía. Unos obreros que están afilando una enorme guadaña te impedirán el paso. Mientras seas visible para ellos no podrás cruzar por ahí... Pero tú tienes un conjuro para este tipo de ocasiones. ¿Verdad?



Con los obreros hechizados mediante el conjuro de invisibilidad no tendrás problemas para cruzar hasta el otro lado de la cámara. Aprovechas para mirar detenidamente la guadaña. De pronto, escuchas un nuevo patrón musical; la guadaña posee el conjuro "Afilar". ¡Quién sabe! Quizá sea útil en el futuro, así que lo apuntas y haces sonar la campanilla del otro lado.

Allí está por fin uno de los orbes del gremio de los cristaleros. Lo miras cuidadosamente y observas cómo ¡una escena del futuro se va formando en él! Eres tú, rodeado de nuevo por los pastores y formulando un conjuro que parece provocar el "Terror" entre ellos.

¡Ése debe ser el conjuro que debes usar en el bosque! Lo apuntas y sigues observando el orbe. De nuevo, éste parece lanzar miles de destellos, y se forman otras escenas, como una especie de gruta ardiendo, esto no te dice mucho, así que terminas de



ver toda la información que te proporciona el orbe y vuelves por el camino por el que has venido. ¡Ya estás en condiciones de enfrentarte al pueblo de los pastores!

EL GREMIO DE LOS PASTORES

Cada vez parece más difícil que puedas encontrar a tu pueblo, pero continúas tu marcha esta vez hacia el bosque. Allí encuentras de nuevo a los pastores que guardan la frontera. ¡Esta vez no se reirán de ti! Señalándolos con tu bastón, lanzas el hechizo que aprendiste en el orbe de Crystalgard, tomando la forma de aquello a lo que más temen los pastores, que huyen despavoridos.

Con el paso libre, sigues caminando cuando de pronto te cruzas con un rebaño de ovejas. Más allá se encuentra el

pastor, pero parece algo dormido; quizá si espantas a las obejas hagas que se despierte. Con cuatro notas musicales de fondo, el pastor se despierta (esas cuatro notas musicales parecen formar el hechizo "Despertar").



El soñoliento pastor cruza unas palabras contigo y buelbe a dormirse. No parece que vaya a darte mucha más información así que prosigues tu marcha. ¿Te has fijado lo sorprendentemente blancas que eran las obejas del pastor?...

Más adelante cruzas un extenso prado tras el que hay una cabaña. Entras en ella y ves un pequeño cordero enfermo. Te acercas a él y de pronto oyes a alguien hablar, como no ves a nadie, sospechas que alguien ha tejido sobre ti un conjuro de invisibilidad.

En efecto, en ese momento aparece una guapa joven que dice ser Fleece (aquella de la que hablaban los pastores de la frontera). Parece que te ha confundido con un enviado del gremio de los Magos para resolver su problema: los clérigos han pedido cien mil obejas bien alimentadas, pero el dragón de la comarca está acabando con



los rebaños, parece ser que las obejas se ven desde lejos y la bestia las captura fácilmente. Una vez más, echas un vistazo al cordero enfermo; parece que ninguno de los cánticos de curación de Fleece sirven para sanarlo... Escucha bien el cántico de "Curación", pues seguramente a ti si te será útil.

Tras hablar con Fleece, abandonas la cabaña y te diriges hacia el rebaño... Piensas detenidamente: ¿tienes un hechizo que pueda hacer que las obejas no se vean desde lejos?... Quizá cambiando su color...

Cuando has lanzado el conjuro sobre el rebaño, ves aparecer a lo lejos un enorme reptil volador que se acerca hacia el prado... Efectivamente, el dragón ya no puede ver las obejas, así que coge la única víctima que puede ver sobre la hierba, ¡tú!. Mientras el dragón te lleva a su guarida, piensas si realmente has tenido una buena idea.

¡EN LA GUARIDA DEL DRAGÓN!

Observando a tu alrededor, descubres que te hallas en la caverna que viste en el orbe de la ciudad de cristal, ¡y tú que no le habías dado excesiva importancia! Como no merece la pena lamentarse, empiezas a pensar cómo



podrías escapar de allí. Hablando con el dragón, compruebas que su intención no es comerte (¡al menos de momento!). En la charla que mantienes con él, descubres que perdió hace algún tiempo el famoso orbe de Scrying robado de Crystalgard, aquel del que te habló el maestro Goodmold... ¡Y que le tiene miedo al fuego! Intentas un par de hechizos con él, pero no funcionan.

¡De repente tienes una idea! Quizá puedas transformar el oro sobre el que reposa el dragón en paja, y después prenderla. El fuego asustaría al dragón y podrías escapar. Tocas el patrón correspondiente al hechizo "Tejer oro en paja" que aprendiste en la sala de la rueca y resulta pero... ¿Con qué vas a prender la paja?



Te estás empezando a desanimar cuando ves que unas pequeñas llamaradas aparecen en el hocico del monstruo... Es posible que si consigues que se duerma, esas pequeñas llamas alcancen la paja seca.

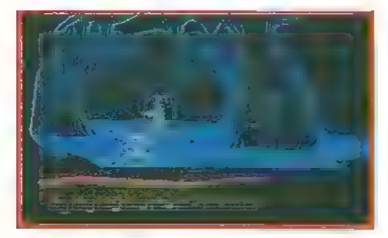
Con la cola chamuscada el dragón escapa despavorido y tramando venganza entre dientes. Mientras, observas que la salida de la guarida ha quedado libre. Es el momento de continuar tu camino. Sales de la sala quemada cuando ves con estupor que ¡estás en la entrada de un laberinto! Tu gozo en un pozo. ¡En fin! decides ponerte a caminar; pero está muy oscuro, por lo que piensas que será una buena idea usar el hechizo de "Ver en la oscuridad".

Caminas hacia lo que parece ser una salida de la gran gruta cuando, de repente, ¡OOOPS! un resbalón hace que caigas a una caberna con un lago subterráneo. Con



cierta precaución te asomas al lago, y tu reflejo aparece con un suabe sonido musical, ese conjuro parece el de "Reflejo", así que lo guardas bien por si debes usarlo en el futuro.

Cuando estabas a punto de abandonar la gruta, ves algo en el fondo del lago. ¡Es el famoso orbe de Scrying! Sería importantísimo poder ver el futuro próximo en él, pero ¿cómo podrías sacarlo del fondo? Entonces, recuerdas el conjuro que aprendiste en la sala de teñir ropa, cuando sin querer vaciaste el frasco de esencia.



Cuando por fin consigues ver el orbe, ante ti aparecen otras tres escenas: al principio ves una especie de fragua, pasando a un rostro que te resulta extrañamente familiar (seguramente de cuando visitaste la ciudad de los cristaleros) y, por último, el cisne que aparece en todas tus visiones emitiendo un conjuro de muy alto nivel, tanto que estás todavía muy lejos de poder formularlo... paciencia.

Allá a lo lejos divisas la salida de la laberíntica cueva. ¡Por fin la luz del sol! Pero la mala suerte te persigue: la escalera de caracol para abandonar la montaña está semiderruida. Quizá si pudieras "desliar" la escalera podrías unir los extremos rotos... de nuevo, piensas en algún conjuro que te pueda ayudar.

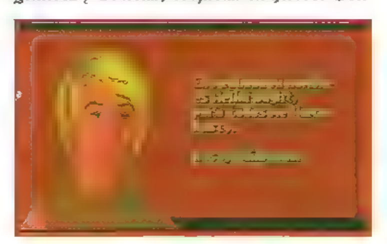


Satisfecho del resultado de tu truco, desciendes por la escalera, mientras el paisaje comienza a cambiar, sospechas que estás entrando en el territorio de otro gremio, pero ¿cuál?

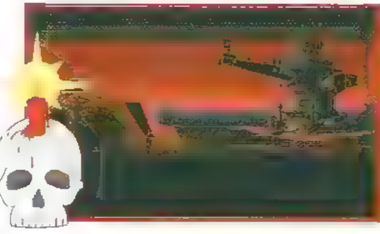
LAS FRAGUAS DE LOS HERREROS

En el árido paisaje que se ofrece ante tus ojos nada parece tener vida. ¿Nada? A pocos pasos ves a un rubio joven profundamente dormido (tan profundamente que es probable que tengas que echar mano de algún hechizo para despertarlo). Cuando el chico despierta, te cuenta que estás en el territorio perteneciente al gremio de los Herreros, cuya compacta ciudad con forma de yunque puedes ver a lo lejos. Pero Rusty, éste es su nombre, parece ser bastante perezoso por lo que se vuelve a tumbar en el suelo a descansar.

Después de un corto paseo, llegas a las puertas de la ciudad. Son unas puertas grandes y sólidas, forjadas en hierro. Con un sencillo conjuro de apertura consigues abrirlas, pero un guardián te impide el paso. Sus palabras son muy claras: sólo alguien perteneciente al gremio podrá entrar en la ciudad. Parece que ésta debe ser la única forma de acceder al interior, así que tendrás que disfrazarte como un herrero. Posees un patrón de "Reflejo" que aprendiste en el lago subterráneo, así que si conocieras a algún herrero podrías usarlo con él. En ese momento piensas: ¿sobre quién podrías lanzar el hechizo?...

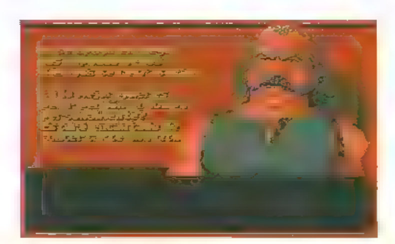


Disfrazado como Rusty, el celoso guardián te deja traspasar las puertas. Ya estas dentro, pero no sabes por dónde continuar. Mientras escuchas el ensordecedor ruido de los martillos golpeando en los yunques, decides avanzar por el camino de la izquierda. Al llegar al fondo de la sala encuentras a Mr. Stock trabajando en la fragua. Parece muy enfadado porque sólo traes un palo para el fuego... ¡Ha confundido tu bastón de tejedor con un palo para leña!. Antes de que puedas hacer nada por evitarlo, Mr. Stock lanza el cayado al fuego y te encierra en una oscura mazmorra.



¡La situación parece desesperada! Tanto que en este momento no parece que puedas ser capaz de hacer nada por solucionarla, y menos con ese profundo sueño que te invade. Tantas emociones seguidas te han agotado, así que te echas a descansar un poco. Cuando despiertas, miras tu vestimenta. ¡Vuelves a ser Bobbin!. Después de todo no es preocupante, porque ya estás dentro y no necesitas ningún disfraz, pero el que se haya roto el conjuro sólo puede significar que algo terrible ha debido ocurrirle a Rusty.

Tu cambio de traje no es la única sorpresa que te aguarda, en el suelo de la habitación está tu bastón intacto, ¿quién ha podido pasártelo por debajo de la puerta? La única que pudo haberlo hecho es Hetchel, pero parece imposible que ella haya llegado hasta allí. Sin pensártelo dos



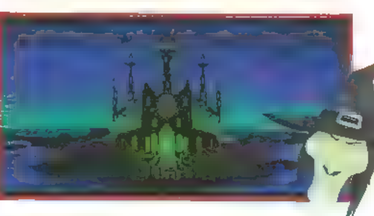
veces, abres la puerta con el hechizo "Apertura" y sales al exte-



rior. Ahora que estás vestido de tejedor no puedes volver a pasar por donde viniste, por lo que bajas por las escaleras que hay enfrente de ti.

Las escaleras dan a parar a una enorme sala, llena de relucientes espadas. Allí ves un obrero trabajando sobre una espada y a una pareja discutiendo acaloradamente. El personaje del traje extraño parece ser aquel que viste en el orbe de Scrying, así que lo que dicen debe ser interesante ¡pero hay tanto ruido en la sala!

Lo que has podido oír de la conversación parece de lo más inquietante: los clérigos deben estar preparando un gran ejército,

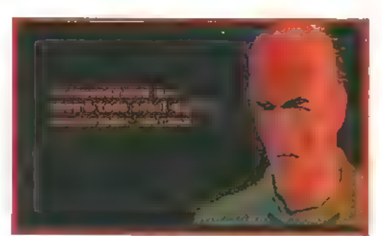


¿para qué? Lo mejor que puedes hacer es retrasar lo más posible su formación. Para ello tienes un conjuro que puede funcionar sobre las espadas, pero tus conjuros son musicales... ¡si pudieras aprovechar uno de los breves momentos de silencio!

Has conseguido desafilar la espada, pero no has podido engañar al astuto Mandible, el jefe del gremio de los clérigos. Éste, irritado al ver refrenados sus planes por un joven tejedor, te apresa y te lleva a su palacio, una fortaleza de la que dicen que es imposible escapar ¡parece que éste es el fin de tus aventuras!... ¿O no?

¡EL TERRIBLE PLAN DE MANDIBLE!

En efecto, el palacio parece en realidad un castillo inexpugnable. El perverso Mandible te ha encerrado en una jaula junto a su bestia voladora. Ahí delante puedes ver el orbe que los cristaleros construyeron para los clérigos, si no estuviera tan lejos, sería estupendo poder echarle una mirada. Junto a Mandible se encuentra uno de sus acólitos, llamado



Cob. ¡Y qué feo es! (¿donde habrás visto antes esa cara?). No parece muy inteligente, así que podrás escapar fácilmente de él, pero Mandible no es tan fácil de engañar.

El jefe del gremio de los clérigos te hace salir con él al balcón, y es entonces cuando te cuenta sus perversos planes: sus intenciones son las de crear un ejército compuesto por muertos vivientes, a los que hará resucitar mediante los poderes de tu bastón ¡tienes que impedírselo, pero ahora estás desarmado!

Desesperado, entras en la sala donde se encuentra el orbe; quizá puedas conseguir



más información en la mágica esfera... pero Cob se interpone en tu camino; proponiéndote un trato. Bajo tu túnica sonríes maliciosamente: después de todo te va a resultar muy fácil observar el orbe.

De nuevo como en las veces anteriores, un brillo mágico empieza a iluminar la esférica superficie del orbe. La primera escena es de nuevo el cisne con ese alto conjuro (parece como si ese hechizo fuera a desempeñar un papel fundamental en la aventura). El resto de las imágenes son más confusas que nunca: un ave asada y una pluma negra... ¿estará Hetchel en peligro?

De pronto, recuerdas que en el balcón se encuentra Mandible ¡tienes que impedirle que lleve a cabo sus planes!, pero cuando sales ya es demasiado tarde. Mandible ha lanzado el conjuro de apertura sobre el tapiz allí donde más débil era. Con un espantoso sonido, el tapiz se rasga en dos partes, entre las que aparece un terrible fantasma ¡se trata de CAOS! ¡La temida Tercera Sombra ha vuelto al Mundo de los vivos!

El peligro parece inminente, así que huyes hacia la habitación; desde aquí oyes un terrible alarido: ése ha sido el fin de Mandible. En ese momento aprovechas para coger tu bastón y entrar de nuevo en



la sala; aquí no hay nada que pueda interesarte, así que sales otra vez al balcón, pero allí hay algo que no esperabas...

EL DESENLACE FINAL

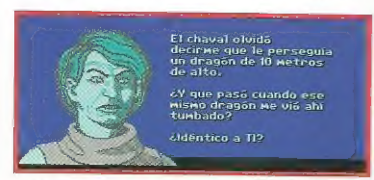
El pterodáctilo te hace caer hacia el agujero en el tapiz. Flotando entre el mundo de los vivos y los muertos encuentras otro agujero por el que pareces ver la ciudad de los herreros. El paisaje es deprimente, pero lo más impresionante de todo es el esqueleto que encuentras en el sitio

donde hallaste a Rusty ¿qué ha podido pasarle al muchacho?

Cuando estás dispuesto a salir de allí, aparece el fantasma de Rusty, que ha vuelto de entre los muertos por el agujero



abierto en el tapiz. Está realmente irritado contigo: cuando usaste el conjuro de "Reflejo" con él, hiciste que el dragón lo confundiera contigo devorándolo. Sólo podrás salir por el agujero si haces que Rusty vuelva a estar vivo. De nuevo tus



poderes son puestos a prueba... ¿Tienes algún conjuro que puedas usar con el chico?

Una vez fuera, encuentras otros agujeros en los que ves lo que ha ocurrido en los demás gremios ¡Caos ha sembrado el terror allá por donde ha pasado!

Sigues usando tus poderes para curar a aquellos cuando lo necesitan (no olvides cerrar los agujeros abiertos), cuando de pronto encuentras un extraño lago. Has llegado a la parte más exterior de la trama, ¡y has aumentado de nuevo tus poderes!

Los cisnes del lago te recuerdan a tu pueblo que huyó tanto tiempo atrás (al menos, a ti te parece que ha pasado mucho tiempo). Los cisnes te resultan muy familiares... Especialmente ese que te mira fijamente. Es entonces cuando el cisne comienza a hablar, descubriéndote toda la verdad.

¡Hetchel ha ido en busca de Caos, pero no es suficientemente poderosa! Rápidamente entras por otro de los agujeros en el tapiz. En efecto, allí está Caos atacando a Hetchel con la guadaña robada al gremio de cristaleros.



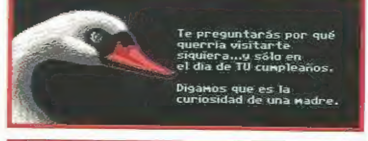
Hetchel intenta darte el conjuro para rasgar totalmente el tapiz, pues ésa es la única manera de escapar de Caos... pero un conjuro de "Silencio" la hace callar. Tu anulas su efecto formulándolo a la inversa (¡has llegado a ser realmente poderoso!) y Caos contraataca con un conju-



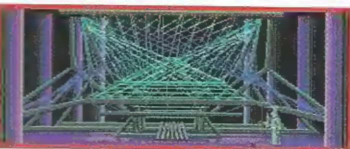
ro de "Cocinar", transformando a Hetchel en un pequeño pato asado... recuerdas la escena del orbe y de nuevo inviertes los efectos del conjuro.

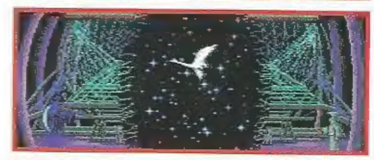
Caos, realmente irritado, lanza sobre Hetchel un hechizo definitivo, "Deshacer". La anciana Hetchel desaparece, pero su sacrificio no ha sido en vano: ¡ya tienes un conjuro definitivo para conseguir tu objetivo! Ahora, el resto está en tus manos...





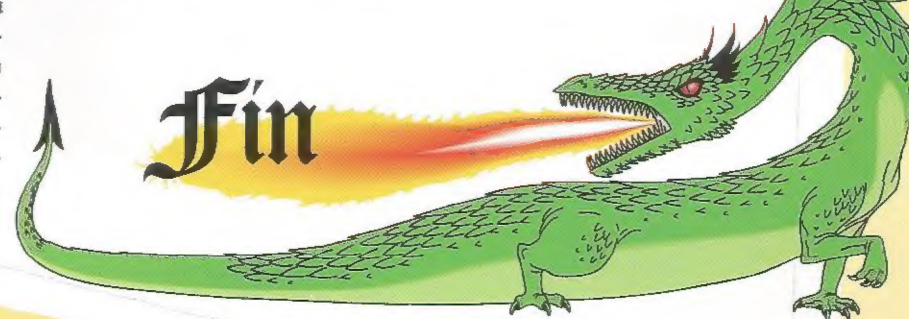












LOS CONJUROS DE QUE DISPONES

Ya tienes suficiente información para acabar la aventura, de todas formas no te vendrá mal disponer de una lista con todos tus conjuros y el sitio donde puedes encontrarlos. Sobre todo no te olvides: un conjuro formulado a la inversa puede hacer justo lo contrario de aquello para lo que fue creado.

Hechizo	Lo encontrarás en...
Trascendencia	Los orbes de los cristaleros
Apertura	En la sala del telar
Visión nocturna	Bosque de las lechuzas
Tejer paja en oro	Rueca de la habitación oscura
Teñir de verde	En la olla, en la sala de teñir
Vaciar	Frasco derramado, en la misma sala anterior
Liar	En el tifón
Invisibilidad	En el bosque del gremio de los pastores
Afilar	Con la guadaña de la ciudad de Crystalgard
Terror	En el orbe en Crystalgard
Sueño	Con las ovejas, junto al pastor dormido
Curar	En la cabaña de Fleece
Reflejar	En el lago subterráneo
Silencio	En la sala del telar. Lo formulará Caos
Cocinar	En la sala del telar. Lo formulará Caos
Deshacer	En la sala del telar. Lo formulará Caos.

ALGUNAS COSAS MÁS POR HACER...

En los apartados anteriores puedes encontrar las cosas imprescindibles que debes hacer para concluir tu aventura felizmente. De todas maneras y para disfrutar plenamente del juego puedes hacer otras cosas que provocarán situaciones si no útiles, al menos divertidas. Por ejemplo, puedes intentar salir de la sala sin abrir el huevo, o abrir el cielo y volver de nuevo a leer la lápida de la tumba de Cygna. Encontrarás también situaciones en las que puedas practicar tus hechizos; la ostra que hay en el puerto puede suponer una oportunidad para practicar tu conjuro de apertura. Si lo deseas, puedes portarte realmente como un tejedor TRAVIESO: intenta abrir las tumbas antes de que lo haga Mandible (¡puede que no sea una buena idea!), o probar tu hechizo del terror sobre los personajes que puedas encontrar, como el cordero enfermo o sobre el dragón... (este último puede ser a veces bastante bromista).

Muchas de las situaciones en las que te puedes ver envuelto no han sido descritas: puedes hacer girar la espada que Edgewise está forjando en lugar de desafilarla. Haz un favor a Mr. Stock llenando su cajón de leña... o mejor transforma la paja de la mazmorra en oro. Vestido como Rusty puedes andar a tus anchas por toda la fragua, aprovéchalo.

¡Y sobre todo disfruta de tu aventura en el mundo de Loom, el fantástico mundo del telar y los gremios!







PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO
CERTIFICADO DE GARANTÍA
Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:
MD LASER (DPTO. TÉCNICO)
Telf. (91) 320 59 06
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 16, el Maxijuego

• SPACE QUEST I

LÍNEA CALIENTE
ERBE
(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC
ERBE
Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES



No todos los gremios admiten a extraños.

El poder los tejedores no es para los tímidos.

Usa tu habilidad con la magia para influenciar sobre los demás.